**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회의일시** | 2023.06.22 목요일 | **프로젝트명** | 재난/응급/긴급상황 메타버스 | **작성자** | 노은아 |
| **참석자** | 김주미, 노은아, 노주희, 신민서 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **회의안건** | 1. 각 스토리보드 작성  2. 스토리보드 피드백  3. 메타버스 플랫폼 선정 및 실현가능성 여부 확인  4. 다음 회의 일정 협의 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | **이슈/비고** |
| 1. 각 스토리보드 작성 (각 스토리보드는 깃허브 참고)   - 노은아: 전쟁  - 신민서: 지진  - 노주희: 화재  - 김주미: 폭우  2. 스토리보드 피드백  - 노은아 전쟁 스토리보드   * 상황1(거리)와 상황2(집)의 차이점을 더 크게 둘 것 * 재미요소 / 게임 / 플레이어가 직접 할 수 있는 요소를 넣어 더 적극적인 참여를 유도할 것 * 재미요소(아이템 수집, 수집 후 이를 사용) * 메타버스 입장 마다 경보음을 랜덤으로 배치하여 다양한 상황 연출(각 상황마다 행동요령 다르도록) * 지속적으로 사람들이 메타버스를 사용할 수 있게 더 다양한 컨텐츠를 추가할 것 * 메타버스 플랫폼의 특징을 살려 다양한 플레이어가 상호작용 할 수 있는 포인트를 넣을 것(ex. 행동요령 퀴즈: ox 생존게임) * 대피 물건을 챙길 때 타임어택 요소를 넣을 것 * 대피소로 이동할 때 다양한 이펙트를 줄 것(폭탄) * 길을 선택할 때 미로 또는 장애물을 피하면서 대피소로 이동하는 컨텐츠를 넣을 것   - 신민서 지진 피드백   * 지진 규모에 따라 긴급하고 긴박한 상황을 더 살릴 것 * 지진 규모에 따라 흔들림의 정도를 다르게 할 것 * 랜덤으로 규모를 다르게 하는 형식으로 구성해볼 것 * 또는 ui로 지진정도 알려주거나 화면에 표시되게 할 것 * 플레이어들 간의 협동심을 살릴 수 있는 포인트를 넣을 것   - 노주희 화재 피드백   * 긴박함을 잘 전달할 수 있는 요소를 넣을 것 * 뜨겁다는 것을 화면적으로 전달 * 화면에 표시된 유도등 간절함을 느끼게 할 것   - 김주미 폭우 피드백   * 폭우 상황을 더 자세하게 구체화할 것 * 게임 컨텐츠 요소를 더 다양하게 넣을 것   3. 메타버스 플랫폼 선정 및 실현가능성 여부 확인  - 로블록스 실현 가능 확인  4. 다음 회의 일정 협의  - 6월 29일 대면 회의 | 이슈나 비고 입력 |
| 1.   다음 회의 과제  - 최종 스토리보드 작성 및 수정  - 워크북 PDF 형식에 맞게 각 기획안 작성  - 워크샵 강의 시청 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **결정**  **사항** | **내용** | **진행일정** | |
| 1차 스토리보드 작성 및 피드백 | 06/22 23:00 ~ | |
| **회의사진** |  | |  |